ファミコン必勝本 Vol.3 2月2日号・特別付録



信長の野望
戦国群雄伝

■光栄■2月3日発売
■¥11,800（税抜き）■カセット
■バッテリーバックアップ
■サウンドウェア（CD付）
¥14,200（税抜き）

戦国の覇者となるための必勝！ガイドブック

～書き込み式プレイヤーズデータファイル付～

今、新しい戦国の幕が上がる！

光栄が『信長の野望・全国版』でファミコンにＳＬＧ旋風を巻き起こしたのは、昭和63年３月であった。あれから１年半。『三國志』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』と半年に１本のペースで発売された戦国ウォーＳＬＧたち。時代は昭和から平成に変わり、歴史は繰り返される。平成２年２月３日、信長が戻って来る。それも、大きく大きくパワーアップして。



などと、メいっぱいカッコをつけた文章を書いてしまったけど、それぐらい入れ込めるゲームなんだ『信長の野望・戦国群雄伝』はさ。コイツもパソコンからの移植だけど、そっちでハマったハマった。てなワケで、発売を待ち望んでいるファンも多いだろうね。安心しておくれ、待ってる価値はあるよ。お値段はちょっと高めだけど、十二分に楽しめるからね。

基本的なシステムは、『信長の野望・全国版』に『三國志』の武将システムを付け加えたって感じなんだ。登場する武将は400人以上ってんだから、カンシンしちゃうよね。この武将たちを駆使して、日本38ヵ国（東北、北海道、九州はなくなっちゃったんだ。ちょっと悲しい…）を統一することがゲームの目的だ。

この“武将”ってのが、最重要ポイントでね。有名無名、戦争バカに内政屋、何でもお任せの軍師とバラエティに富んでんだ。コイツらの能力や性格をしっかり把握して、適材適所を心掛ける。人事の妙が楽しーんだよね。つまり、誰にどのコマンドを実行させるかが大事なワケさ。また、コマンドを実行するためには、行動力が必要なんだ。詳しくは後述するけど、この行動力システムのおかげで、深いゲームが、ますます深くなってるんだ。

じゃ、ファミコンのスイッチを入れよーか。

すべてはシナリオ選択から

スイッチを入れて、まずやることはシナリオの選択だ。戦国群雄伝には「群雄割拠（1560年３月スタート）」、「信長の野望（1582年３月スタート）」の２本のシナリオが用意されているんだ。

群雄割拠は、全国各地に戦国大名が出現し覇を競っている状況からスタートする。あの織田信長も、まだ尾張を統一したばかりの小大名に過ぎないワケだ。

信長の野望では、信長は、すでに中央を制圧し、着々と天下統一を進めている。しかし、その回りには武田、北条、毛利、長宗我部などの有力大名が虎視眈々と中央を狙っているって感じのシナリオ。

で、初級者には、群雄割拠の織田、上杉、武田、毛利、北条あたりがおすすめ。マニアなら、信長の野望の河野っきゃないぜ。

てなワケで、この本にはゲームの説明とデータのパートがあるんだけど、今回のデータは「群雄割拠」のもの。それも、カンペキとゆーにはほど遠いのだ…。「完成させるのはキミだ!!」ってゆーおなじみのパターンなのさ。

◆ざ・データ

さてさて、ＳＬＧで重要なポイントは、状況の把握、つまりデータを読むことだってのは、みんなも知ってるよね。もちろん、この戦国群雄伝でも、データをしっかり読んで、それをもとに国の経営や他国攻略を行うことになるんだよ。

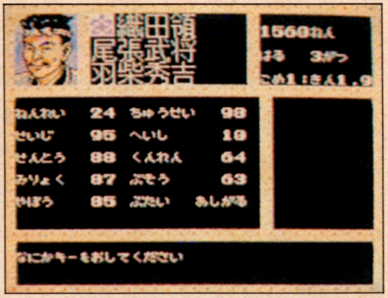
それでっと。このゲームには、大きく分けて３つのデータが登場するんだ。

武将の能力や性格を表すデータでしょ。おなじみ、国の状態のデータでしょ。それから、大名データってヤツがあるんだよ。この大名データってのは、大名個人のデータじゃないから注意してくれよな。大名だって武将なんだよね。つまり、能力や性格を表す個人的なデータは武将データの方で見るんだ。ここでゆーところの大名データってのは、他国との友好度とか、領地の数とか、そーゆーものだからね。

てなワケで、それぞれのデータの説明になるんだね。

1 武将

武将のデータをチェックする場合、敵味方に限らず、忠誠度をまずチェックしよう。コイツが低いと引き抜かれたり、謀反を企てたりするから、使える武将だったらしっかり忠誠度をアップさせること。敵将の忠誠度が低けりゃ、ラクに抜けるしね。政治力・戦闘力も重要だ。この両値の合計が150以上の武将は、軍師としてアドバイスをくれるからね。



データ名	内容・効果	備　考
名前	武将の名前である。説明なんぞいらんだろ？	だから、備考なんてないってば
年齢	毎年３月になると、１歳増えるのだ	とーぜん、寿命が来れば昇天する
身分	大名、家臣、城主、浪人と４種の身分がある	浪人ってのは、在野武将のことね
政治力	内政、外交に関わる能力	政治学を学べば、数値を上げられる
戦闘力	値が高いほど、HEX戦で有利	兵法を学べば、数値を上げられる
魅力	値が高いほど、武将取り立て、外交に有利	数値の変動はなし
野望	野心の強さ。高い家臣は謀反を起こしやすい	戦争で、国を得ると上昇する
忠誠度	主君に対する忠誠度。超重要データだ	褒美を与えれば上昇。世の中、銭や!!
部隊種類	騎馬、足軽、鉄砲の３種	変更は不可能
兵士数	武将配下の兵士数。最高は100	徴兵で増やし、再編成で調整
兵士訓練度	兵士のHEX戦での戦闘能力	訓練によって、数値が上昇
兵士武装度	兵士の武器や鎧の強度。	商人から武器を購入すれば、数値上昇
行動力	コマンドを実行する度に消費。最高200	毎月、政治力の約30%分が補充される

②国

いついかなる時でも、自国、自国領及び隣接国の様子を念頭に置いておかなければならない。とゆーワケで〝国データ〟だ。このデータを見れば、いま何をやらなきゃいけないのかが一目瞭然だからね。くれぐれも国造りを忘れないよーにね。もっとも、軍師がいれば、そこら辺はアドバイスしてくれるから、参考にしよーね。



データ名	内容・効果	備　考
国の種類	本国、属領、空白地の３種類	属領を治めるのが城主
金	説明、いらないよね？	最大999。春の税収でアップ
兵糧	これも、だいじょーぶだよね？	最大999。秋の収穫でアップ
石高	米の収穫量に影響を与える値	最大999。開墾をすればアップ
治水度	米の収穫量、災害時の被害に影響	最大100。治水工事をすればアップ
商業価値	春の税収、商人のいる確率に影響	最大999。町投資をすればアップ
文化度	人の集まりやすさ、武将教育の効率に影響	最大999。商業価値の上昇に伴いアップ
民忠誠度	低いと税収が減り、一揆が起こりやすい	最大100。税率の高低等で変化
人口	徴兵できる人数に影響	最大9999。毎年、春に自然増加
城防御度	これが高いほど、籠城戦で有利	最大999。築城によりアップ
兵士数	各武将が持つ兵士の総数	最大2000。徴兵で増加
武将数	その国にいる武将の数	最大20。
借金	商人から借金している額	最大999。

とっても嬉しい後継者システム!!

ここで、戦国群雄伝のもう一つの特徴にもふれておこう。後継者システムだ。〝全国版〟では、大名が死ねば「はいそれまでよ」だった。けど、戦国群雄伝では後継者を選んで、ゲームを続行できるようになったんだ。

もちろん、条件はある。１ヵ国でも領地があること。家臣がいること。大名の死亡回数が２回以内であること。この条件をクリアすれば、後継者を選べるのだ。これを使えば、ワザと信長を殺し(殺す方法はいろいろある。兵１で攻め込ませるとか。これは使えない武将の処分にも使えるんで活用しよう。なんせコマンドで武将を解任すると、大名の行動力を20も使うからね)、羽柴秀吉で天下統一をめざす、なんて遊び方もできるワケだ。

このよーに、戦国群雄伝は、前作で「ちょっと不満」だった部分が、ずいぶん改善されている。ユーザーの意見を重視する光栄さんなのであった。てなワケで、不満や要望があれば、どんどん光栄さんに言っちゃおう。きっと、次の作品は、もっともっとおもしろくなるに違いないからね。

③大名

大名データは、主に他国との関係をチェックするためのものだ。外交コマンドを実行した結果の確認、侵攻手順の決定などに威力を発揮するワケだ。特に〝友好度〟は重要で、この値が50以下になったら注意が必要。いつ攻め込まれてもおかしくないってぐらい、険悪な関係ってことだからね。隣接国との友好度は、いつ、いかなるときにも、注意を払おう。

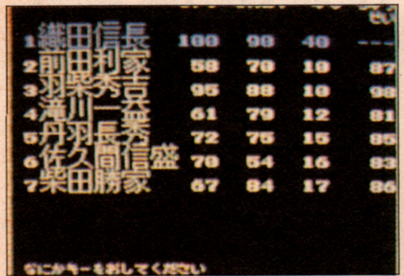


データ名	内容・効果	備　考
領地	大名の領国数。説明はいらないよね	とーぜん、最大は38だ
友好度	自分の国との関係。高いと攻め込まれにくい	婚姻、同盟、貢物でアップ
婚姻	政略結婚の有無	友好度アップに最適
同盟	同盟中かどうか。期間は12ヵ月	同盟中は攻め込まれにくい

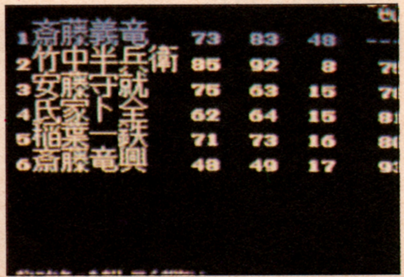
群雄たちのデータをつかめ！

何回も書いたことだが、武将たちの能力を把握することが、天下統一への第一歩だ。武将には、得意、不得意な分野があるからね。例えば、政治力が30しかない武将に開墾をやらせても、大した結果は期待できないし、戦闘力17の武将が戦場で最前戦に出れば、捕まるのは目に見えている。そんなムダをしないためにも、家臣の能力には精通していたい。

また、隣接国の武将の能力もチェックが必要だ。引き抜きを画策する場合、攻め込む場合、いずれも武将のデータを知っているのと知らないのでは、えらい違いだからね。特に攻め込んで武将を捕まえた場合、頸を斬るか、逃がすか、召し抱えるか、事前に武将のデータを知っていれば迷うこともないし、召し抱えてから後悔することもないからね。

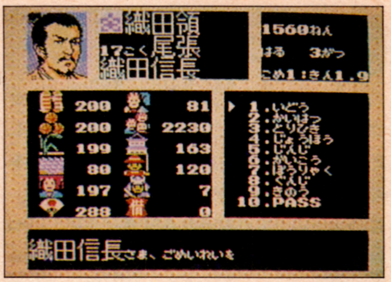


↑まずは、自国の武将にチェックを入れる。さすが信長の家臣は使えるヤツが多いね



↑続いて、他国の武将もチェック。竹中半兵衛なんて、ぜひ引き抜きたいね

◆ざ・コマンド



戦国群雄伝には10のメインコマンド、39のサブコマンド、6のサブサブコマンドがある。相変わらず多いな…などと考える不埒なＳＬＧ者はいないと思うが、確かに覚えるのはちょっとタイヘンだ。でも、コマンドを理解しなきゃ、天下統一なんて夢のまた夢だもんね。

1 移 動



領国が増えれば、頻繁に使うことになるコマンド。武将（もちろん、同時に金・米も移動可能）と金・米、２つのサブコマンドがあり、必要行動力はどちらも20だ。

移動は、前作と違い隣接国にしかできないので、ちっと不便（とは言え、こっちが当り前なんだよな)。離れた領国に移動させようと思ったら、ルートをよっく考えないと、行動力のムダになっちゃうからね。

また、城主を移動した場合、後任の城主を決めなきゃいけないんだけど、このときにデータの確認はできないからね。移動させる前に、城主を誰にするか、ちゃんと決めておこうね。

2 開 発



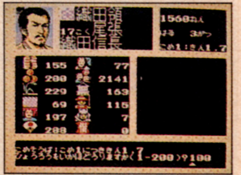
サブコマンドは開墾、治水工事、町投資、築城の４種類。必要行動力は、すべて50だ。

いわゆる国造りコマンドってヤツだね。開墾をすれば、石高が上がり治水度が下がる。治水度が下がると災害の被害が大きくなるから、治水工事を行う。商業価値、文化度を上げるために町に投資し、攻め込まれたときのために築城するワケだ。

もちろん、開発をすれば、民忠誠度もアップする。絶対に、手を抜いちゃダメだよ！

さて、開発の時期も重要だ。収穫は秋だから春夏は開墾、治水工事を行い、春の税収のために秋冬は町投資てえのが、基本だろう。

3 取 引



商人との取引を行なうコマンド。サブコマンドは、兵糧売り、兵糧買い、武器購入、借金、返済の５種類。必要行動力は返済が０、それ以外が40だ。

もう、これは頻繁に使うよね。特に兵糧売りは、秋の定番コマンドだ。もちろん、相場をにらみ、高いときに売るのが理想だけど、なかなかそうはいかないんだよね。ま、国力が安定するゲーム後半なら、相場が安いときに買い、高いときに売るなんて、商売もできるようになるけど。

問題は借金。しないに越したことはないけど、借りるなら４月にしよう。３月が返済だから、１、２月に借りると悲惨だぞ!!

4 情報

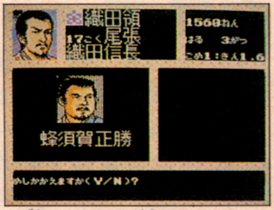


国の様子を探るための重要コマンドだ。サブコマンドは、各国の様子、武将一覧、領地一覧、友好関係の4種類。さらに各国の様子には、国、武将、大名、武将一覧の4種類のサブサブコマンドがある。

各国の状況以外は、自国の様子を見るコマンドだから、行動力は0。各国の状況は、自国を見る場合は0、隣接国は20、その他の国は30の行動力と5の金が必要だ。他国の様子を探るには、忍者を送り込まなければならず、とーぜん失敗することもあるからね。成功の確率は、実行武将と対象国城主の野望・政治力に影響を受ける。賢い武将に実行させよう。

隣接国の様子は、行動力の許す限り、こまめに実行したい。攻め込む前には必ず調べて、戦法、戦後処理まで考えるようにしよう。

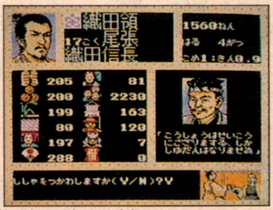
5 人事



サブコマンドは、捜索（有能な人材の捜索、70）、取立（他国の武将の引き抜き、浪人の取立、70）、解任（家臣の解任、大名のみ、20）、褒美（忠誠度アップ、大名・城主のみ、20）、教育（政治力、戦闘力のアップ、教育を受ける武将より、上げようと思う能力が5以上高い武将がいなければならない。また、文化度が高いほど効果が高い、90）、交代（城主の交代。国の統治を委任することも可、本国のみ、0）の6種類。教育には、政治学、兵法、2種類のサブサブコマンドがあり、金30が必要。

このコマンド群は、最も重要なコマンドだろう。戦国群雄伝における武将の重要さは、すでに何回も書いている。特に、あと少し数値が上がれば軍師になれる武将がいるなら、ぜひ教育をして軍師にしよう。しょーもないヤツは教育するより、解雇したほうがマシだ。

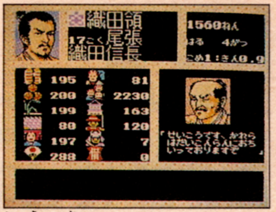
6 外交



サブコマンドは、婚姻、同盟、脅迫、貢物の4つ。婚姻は、他国の大名の姫を嫁に迎える（行動力130・金50）。同盟は、12ヵ月の間、友好度がアップする（100）。注意してほしいのは、不戦同盟じゃないってこと。友好度にしても、あくまで〝攻め込まれにくい〟で、スキを見せれば、たちまち蹂躙されることになる。脅迫は、他国の大名を脅して家臣にする究極の外交コマンド（130）。成功しても、忠誠度は最低だから、褒美を与えたり、城主を交代したりと、けっこう手がかかる。また、よっぽどの戦力差、能力値、高い野心がないと成功しないぞ。貢物は、大国に金を貢いで、友好度を上げようとゆー屈辱的なコマンド（80）。時には長いモノにまかれることも必要なのだ。

ま、どのコマンドも必要行動力が大きいし、よっぽど使い所を考えないとね。

7 謀略



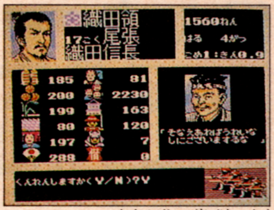
サブコマンドは、戦争工作、混乱、暗殺の3種類がある。忍者を使った裏工作を行うコマンドだ。

戦争工作（行動力100・金10）は、他国同士を戦わせて国力を消耗させようってゆー横着コマンド。戦わせたい国に忍者を潜入させ、敵愾心をあおり友好度を下げるんだけど、成功したからと言って、戦争になるとは限らない。

混乱(90・10)は、他国の国内に、その国の大名の悪いウワサを流す。成功すれば民忠誠度が低下し、一揆が起きやすくなる。

暗殺（100・20）は、刺客を放ち、大名の生命を狙うんだけど、滅多に成功しない。成功確率は10%未満ってゆーから、やらない方がいいだろう。ちなみに、プレイヤーの大名は、絶対暗殺されないから安心しておくれ。

8 軍事



サブコマンドは、徴兵、再編成、訓練、戦争の4種。開発と並んでよく使うコマンドだ。

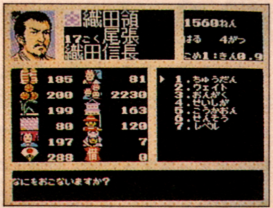
徴兵は新たに兵を雇うコマンド。実行力50と、兵1人につき金1が必要。徴兵できる人数は、人口、金、民忠誠度、大名の魅力による。また、兵士には3、9月に俸禄を払うので、直前の徴兵は避けた方がいいだろう。国力に比べて多すぎる兵士を抱えると、自らの首を絞めることになるぞ。

再編成は、各武将に兵を配分し直すコマンド。城主の行動力20を消費するから、なるべくやらなくてすむように、徴兵時の配分に注意しようね。

訓練(40)はわかるよね。「ヒマなときは訓練を」ってのは、前作と同様だ。

戦争(40)もOKでしょ。隣接国に攻め込むコマンドだ。詳しいことは後述ね。

9 機能



ゲームの設定や、中断に関するコマンド。直接ゲームに関わるコマンドじゃないから、行動力や金はいらないからね。サブコマンドは、以下の7種類。

中断は、セーブ。パソコンと違って、1ヵ所しかできないのがちょっと悲しい。

ウェイトは、メッセージの表示時間。

音楽は、BGMの有無。

静止画は、グラフィックを表示するかどうか。

効果音は、効果音の有無。

戦争は、他国同士の戦争、他国と委任した属領の戦争を見るかどうか。

レベルは、ゲームレベルの変更。

うーむ。やはり必勝法は、あの〝毎ターンセーブ〟であろーか？　ま、使い過ぎると、ゲームがつまらなくなっちゃうけどね。

10 PASS

すべての命令を終え、「今月はもーやることがないよー」って状態になったら、このコマンドを実行する。そーすると、その月はおしまいだ。もちろん、必要行動力は0。

このコマンドを選ぶ前に、もう一度考えてくれよ。ホントに、やり残したことはないだろーか？　たった一つのやり残しで、大名家滅亡なんて悲劇が引き起こされることもあるんだぞ。また、他国の戦略中も様々な情報が表示される。ボケッと見てちゃ、ダメだぞ!!

◆行動力システム

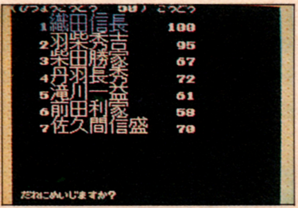
戦国群雄伝は、１ターンで複数のコマンドを実行できる。回数に制限はないけど、無限に許されているワケじゃない。それが〝行動力システム〟なんだ。

コマンドを実行すると武将の行動力が消費され、行動力が許す限りコマンド実行が可能。ただし、行動力の回復は、武将の政治力による。毎月、政治力の約30%が回復するんだ。つまり、調子に乗って実行させると、その後、何ヵ月も何もできない状況に陥るのだ。

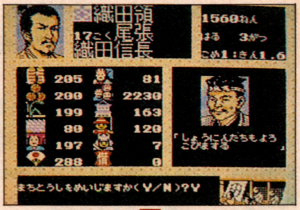
それから大名・城主の行動力は、極力温存すること。攻め込まれたとき、行動力10以下の武将は出陣できないんだ。大名・城主が出陣できないと、攻め込まれた途端に負け。こんなアホな負け方はしないよーに。そうそう、兵糧が０のときも同様だから、注意してね。

攻め込むとき、総大将の行動力にも注意。国を取れば、総大将が城主になるんだからね。取った途端に、取られるんじゃ、泣くに泣けないよ。また、戦争で捕虜にして、召し抱えた武将の忠誠度を上げるためにも、総大将は行動力のたっぷりあるヤツを任命しよう。もちろん、能力が高いことも必要だから、攻め込む前にはしっかりと準備期間を設けたいね。

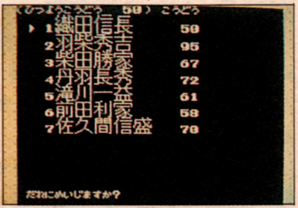
結局、行動力の使い方がポイントってこと。どの武将に、どのコマンドを実行させるか、しっかり計画を立てて進めるように、行き当りばったりじゃ、天下統一なんて不可能だぞ！



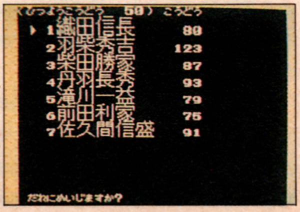
①コマンド実行前の行動力。我らが信長は100の行動力を持っている



②行動力が50必要な〝町投資〟を、信長自らに実行させるのだ



③ご覧の通り、信長の行動力は50減って、50になっている



④で、翌月。信長の政治力の100の30%が補充されて、80になった

◆いざ、出陣

さぁ、いよいよ出陣だ。軍備万端整えて、にっくきアイツをやっつけろ!!

てなワケで、戦争のポイントだね。天下統一の早道は、負ける戦争はやらないこと。あせって領国を広げてもロクなことにはならないからね（もちろん、あせらなきゃいけない状況もあるし、あせらなきゃいけない大名もいるけど…）。

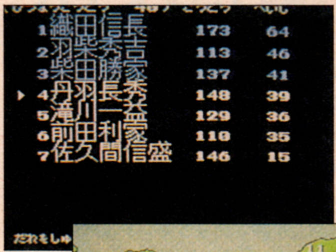
さぁ、それじゃ、「ワンポイント戦争講座」を始めましょーか。

1 出陣武将の決定

さぁ、いよいよ出陣だ。やるべきことは、やってあるかな？　兵の配分はだいじょーぶかな？　行動力は？　攻め込む国の情報は集めたかな？　すべてＯＫなら、戦闘に突入だ。

まずやらなきゃいけないのが、出陣武将の決定。攻め込める武将の条件は、行動力40以上、兵士数１以上で、10人までだ。攻め込む国の地形と部隊構成も大切な要素。よっぽどの戦力差がないかぎり、こっちの部隊構成もしっかり考えないとね。

次は総大将の選択。総大将のいる部隊が全滅すると負けだから、兵士数が多く戦闘力の高い武将にしたい。残り行動力も忘れるなよ。



←まずは、出陣武将を決める。本国の守りも忘れるな



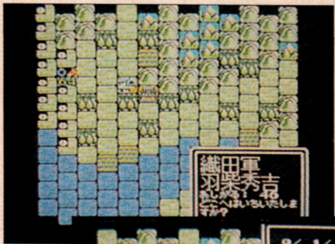
➡次に、どこへ攻め込むかを決める。さあて…

2 いざ、出陣

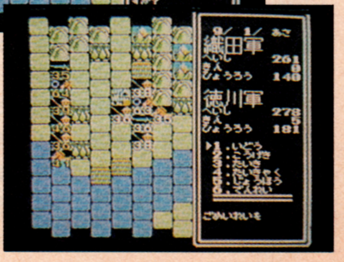
あとは、持っていく金（直接戦闘に必要ないけど、情報収集に必要）と兵糧（無くなると引き上げなけりゃならないからね）を入力して。さぁ、出陣だ。

戦場でできることについて。コマンドは移動、攻撃、待機、退却、情報、伝令。部隊による機動力の差とか、地形効果とか、基本的なところは前作と、そう違わないから安心しておくれ。

戦争は、野戦、籠城戦の２種類がある。まずは野戦からスタートするけど、守備側の選択で籠城戦に移行する。野戦と籠城戦では、ちょっとルールが変わるから、注意してね。



←まずは部隊の配置。○印が配置できる場所ね



➡お互い配置を終えて、いよいよ戦闘開始!!

③戦闘（野戦）

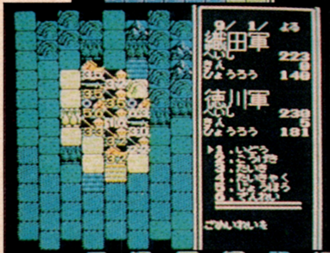
まずは、部隊の配置だね。地形、城までの距離、部隊構成などを考えて配置しようね。例えば、両側に山岳が迫り、侵攻路が1HEXしかないよーな場所で、起動力の少ない鉄砲隊を先陣にしたりすると、いつまでたっても敵と接触できないなんてことになりかねない。兵糧が心ぼそい場合、敵と遭遇する前に兵糧切れで退却、なんてナサケないことになりかねない。部隊の配置にも、細心の注意を。

さて、野戦では、１日が朝昼夜ってゆー３ターンに分かれている。この夜ってのがポイントなんだ。夜になると、視界が自部隊の回り8HEXに限られちゃうんだ。さらに、敵部隊のいるHEXに移動しようとすると、自動的に戦闘が起きる。つまり、夜なら移動と攻撃がいっしょにできてしまうワケだ。さらに、夜襲は通常の攻撃よりも威力が増すのだ。攻撃側にとって、いいことずくめなのだ夜は。

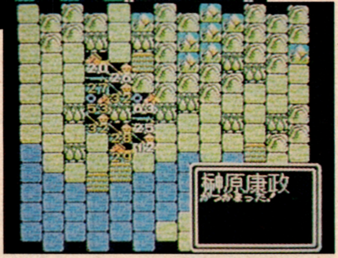
また、足軽だけの攻撃法に伏兵がある。伏兵による奇襲も効果が大きいからね。特に防御側は、伏兵による待ち伏せが効果的だぞ。



➡足軽の〝伏兵〟は、かなり有効な戦法なのだ



⬅夜になると視界が限られるが、夜襲は効果的なんだ



➡敵部隊を全滅させると、武将を捕えられるぞ

④戦闘（籠城戦）

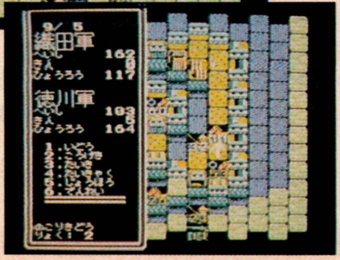
防御側の城主が、城ＨＥＸの上で、退却コマンドの籠城を実行すると、戦闘は籠城戦に切り替わる。いよいよ戦闘も大詰めだ。

もう一度、出陣部隊の選択と部隊配置をするんだけど、城内は狭い。大部隊で突っ込んでも、身動きが取れなくなるのがオチだからね。ここは少数精鋭が基本だ。また、同じ理由で起動力の低い部隊が先陣を切るのも避けた方がいいだろう。

もし敵の兵糧が少ないようなら、城外で待っている手だってあるぞ。また、足軽は機動力を貯めれば城壁や堀を越えられるってことも覚えておこう。



⬅まずは門を破壊しなければならない



➡城内に入らないと、敵軍の様子は分からないんだ

◆ざ・実践

と、大ざっぱにゲームを説明してきたワケだけど、こんな少ないページ数では、とてもとても『信長の野望・戦国群雄伝』を語ることなど不可能なのだよ。この深くて大きなゲームを、マジに語るためには、それこそ200ページ以上の単行本（くわばらくわばら）が必要だろう。

と、しっかりと言い訳をしたところで、『信長の野望・戦国群雄伝』データ編を始めるのであった。

今回は、シナリオ１〝群雄割拠〟に関するデータだ。と言ってもねぇ、すべてのデータを公開するワケにはいかないんだよね、残念ながら。今回、公開できるのは、スタート時の38ヵ国の国データ」「28人の大名のデータ」「全現役武将の名前」「10ヵ国の武将データ」ってとこなんだ。まぁ、これだけでも分かってれば、ずいぶん違うよね…。

で、あまりやりたくはないのだけれど、「空欄はキミたちが埋めて、このデータ集を完成させてくれ」って、おなじみのパターンになってしまったのでした。ごめんんね。

さて、最後に『信長の野望・戦国群雄伝』を楽しむ秘訣を教えちゃおうね。それは、なりきることなのさ。しっかり、感情移入をするのだ。そんでね、喜んで、くやしがって、泣いて…。他人が見たら、ただのアホかもしれないけど、それぐらい入れ込んでプレイするのが秘訣なのだよ。疲れるけど…。そうそう、領国はできるだけ委任にしようね。思い通りに行動してくれない城主にイラつくのも、このゲームの楽しみなのさ。

◆ざ・織田信長



データ編の前に、このゲームの主役、織田信長について知っておくのも悪くないだろう。戦国の魔王、信長とは、いかなる人物だったか…。

1534年５月12日、戦国大名織田信秀の次子として誕生。幼名は吉法師。13歳のときに元服し、以後、織田三郎信長と名乗る。

少年時代の信長は、奇行が目立ち、「うつけ者」とバカにされていたことは有名だよね。1551年、18歳のときに、父信秀が病死、家督を継いだ。しかし、尾張国内に敵も多く、尾張統一をなしたのは1559年である。

そして、1560年、信長最大の危機が、東の地より現れる。駿河、三河、遠江三国を統べる今川義元が上洛を開始したのだ。信長の尾張は、その上洛軍２万５千の通り道に当たっていたのである。今川２万５千に対し、信長軍は３千。この不利な闘いを、奇襲をもって勝利した信長の名前は、全国に轟くことになる。これが有名な〝桶狭間の戦い〟だ。

かくして、信長の全国制覇が始まる。1567年、美濃攻略。1568年、足利義昭を奉じて上洛する。1573年、浅井・朝倉両氏を滅ぼし、1575年には長篠で武田勝頼を破る。1576年から３年をかけて、安土城を築城。信長時代の到来を天下に示す。

そして。1582年。武田氏を滅ぼした信長は、毛利氏攻略のために上洛。京都本能寺の仮寝所で、運命の６月２日未明を迎えるのだ…。

1 越後

金	197	文化度	252
兵糧	210	民忠誠度	89
石高	165	人口	3770
治水度	78	城防御度	200
商業価値	134	兵士数	145

大名 上杉謙信



越後は地理的に恵まれた、初級者向けの国だ。武将もそこそこの連中がそろっているしね。2国上野が、すでに属領になっているから、連携プレイでさっさと攻略を始めよう。人材の宝庫、信濃を落とせば、今後の展開がとっても楽になるぞ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
上杉謙信	30	89	100	95	67	—	50	85	81	騎馬
宇佐美定満	67	75	88	71	49	81	13	77	72	騎馬
長尾政景	35	63	60	75	50	80	15	68	61	足軽
直江景綱	53	79	41	72	61	87	15	78	79	足軽
柿崎景家	40	26	76	49	52	85	17	67	78	騎馬
上杉景信	28	67	31	80	42	88	17	68	62	騎馬
斎藤朝信	35	31	67	65	72	84	18	65	67	騎馬

2 上野

金	146	文化度	202
兵糧	160	民忠誠度	81
石高	179	人口	2850
治水度	70	城防御度	114
商業価値	107	兵士数	109

城主 北条高広



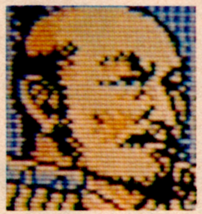
本国は越後。ここを足がかりに関東制覇をめざすことになる。のだけれど、ここの武将は、はっきり言って頼りにならない。ゆえに、まず信濃なのだ。もしくは謙信、定満を移動し、一気に武蔵を落とす!! って手もないことはないけど…。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
北条高広										
河田長親										
北条景広										
本庄繁長										
吉江景資										
本庄秀綱										
色部勝長										

3 武蔵

金	154	文化度	208
兵糧	170	民忠誠度	65
石高	183	人口	4172
治水度	67	城防御度	183
商業価値	138	兵士数	103

城主　北条氏照



本国は相模、北条氏の属領だ。面積だけ見ると超大国だけど、内情はけっこう苦しいんだよね。人口が多いのが取柄だから、一揆が起きない程度に民忠を維持して、徴兵に精を出すってのが、賢いやり方。ま、早いうちに安房を取るのがポイントだろう。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
北条氏照										
北条氏邦										
上田憲定										
大道寺政繁										
遠山綱景										
成田氏長										

4 安房

金	129	文化度	179
兵糧	134	民忠誠度	68
石高	115	人口	2340
治水度	59	城防御度	105
商業価値	86	兵士数	88

大名　里見義堯



確かに隣接国が1カ国と、地理的条件は最高である。が、なんなの、この国力と武将は！てなワケで、安房はマニア向けの国です。メいっぱい徴兵し、金・兵糧をすべて持って武蔵へ出兵ってのがパターンか。もし、負けたら…、リセットだね…。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
里見義堯	48	72	51	90	64	—	42	73	61	騎馬
里見義弘										
正木時忠										
里見義頼										
正木憲時										

5 信濃

城主 山県昌景

金	148	文化度	197
兵糧	163	民忠誠度	76
石高	149	人口	3060
治水度	76	城防御度	142
商業価値	142	兵士数	131



本国は甲斐、武田氏の属領だ。なんと、軍師クラスの武将を4人も擁する人材の宝庫!! ここは、じっくり開発に取り組み、兵士数、軍資金、兵糧をたっぷり貯め込むのだ。他国侵攻は、それからでも遅くない。まずは後方の脅威、上杉を潰すのだ!!

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部数
山県昌景	36	82	78	73	70	87	30	78	70	騎馬
高坂昌信	33	88	80	71	68	89	18	70	67	騎馬
内藤昌豊	34	73	82	73	60	89	19	71	66	騎馬
馬場信房	26	76	74	70	68	85	17	76	69	騎馬
真田幸隆	47	89	57	69	77	89	15	77	65	足軽
秋山信友	29	50	77	69	68	84	15	71	60	騎馬
木曽義昌	24	63	52	78	63	80	17	78	69	騎馬

6 甲斐

大名 武田信玄

金	201	文文度	245
兵糧	208	民忠誠度	84
石高	119	人口	1355
治水度	85	城防御度	154
商業価値	177	兵士数	159



信玄も初級者向け大名の最右翼だ。地理的条件もいいし、武将のコマもそろっている。人口が少ないのが難だけど、これは属領の信濃で徴兵すればいいんだしね。当面の目標は、当然北条氏だ。とりあえず武蔵を落とし、それから相模ってのが基本だね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
武田信玄	39	96	99	98	89	—	50	89	80	騎馬
山本勘助	60	90	90	80	79	89	13	84	79	足軽
武田信繁	35	79	72	92	71	95	20	77	78	騎馬
武田勝頼	14	71	73	91	76	97	16	78	75	騎馬
小山田信繁	21	62	69	72	70	86	14	71	66	騎馬
武田義信	25	55	76	92	77	81	15	78	78	騎馬
穴山信君	28	54	58	75	77	83	16	74	69	騎馬
武田信廉	31	46	55	89	66	93	15	69	60	騎馬

7 相模

金	183	文化度	260
兵糧	191	民忠誠度	72
石高	145	人口	1400
治水度	75	城防御度	550
商業価値	172	兵士数	125

大名　北条氏康



文化度と城防御度の高さを誇る北条氏の本国。どちらかと言えば、初級者向きだが、いかんせん武将不足。てなワケで、最初の狙いは甲斐。優秀な武将をそろえるのが急務だ。とは言え、序盤は国力アップに励むのがブナンな線かな。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
北条氏康	45	97	90	98	84	—	50	83	80	騎馬
北条綱成	45	87	83	84	83	90	18	79	68	騎馬
北条氏政	22	74	56	93	78	97	19	76	75	騎馬
松田憲秀	15	68	43	63	70	80	15	70	67	鉄砲
風魔小太郎	21	11	85	64	10	100	10	100	80	足軽
狩野泰光	39	30	15	45	59	81	13	62	66	足軽

8 伊豆

金	131	文化度	188
兵糧	133	民忠誠度	59
石高	75	人口	602
治水度	66	城防御度	109
商業価値	125	兵士数	82

城主　北条氏規



本国は相模、北条氏の属領だ。にしても、ナサケない国力、ナサケない武将たちだ。ま、接する国が本国の相模だけだから、これでもいーのか。はっきり言って国力アップなんてやってらんない。一揆が起きない程度に民忠を上げときゃOKだろう。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
北条氏規										
北条氏繁										
松田康長										
板部岡江雪斎										
笠原美作守										
清水康英										

9 駿河

金	183	文化度	256
兵糧	184	民忠誠度	75
石高	133	人口	1085
治水度	73	城防御度	179
商業価値	170	兵士数	118

大名 今川義元



情けない、情けない。何が情けないって、配下の武将が情けない。いかに、このしょーもない武将を使いこなすかがポイントか。武田、北条とは同盟が結ばれているので、属領の遠江を経由して三河へ攻め込むか、さっさと同盟を破棄するか。さて。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
今川義元	41	89	86	93	92	—	48	76	71	騎馬
興津清房										
葛山氏元										
荻清誉										
由比正信										
今川氏真										

10 遠江

金	150	文化度	206
兵糧	154	民忠誠度	69
石高	106	人口	1845
治水度	66	城防御度	166
商業価値	136	兵士数	94

城主 朝比奈泰朝



本国は駿河、今川氏の属領だ。で、本国同様、情けない武将ばっか。国力も並の下。お隣は、武田に徳川ってんだから、キビシー国である。ここはもう、腰を落ち着けて、じっくり開発・徴兵に取り組むしかないんじゃないかな。あせりは禁物だ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
朝比奈泰朝										
松井宗信										
天野景貫										
岡部元信										
小笠原氏清										
飯尾連竜										

11 能登

金	77	文化度	152
兵糧	84	民忠誠度	49
石高	93	人口	660
治水度	31	城防御度	148
商業価値	70	兵士数	79

大名　畠山義綱



国力最低、武将最低の超マニア向けの大名である。とにかく序盤は耐えるしかない。さっさと本国を移したいところだけど、兵数も行動力もないしねえ…。ここでゲームが楽しめるよーになれば、キミも一人前のＳＬＧ者だ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
畠山義綱	23	68	60	90	70	—	39	74	72	騎馬
遊佐続光										
長続連										
笠松但馬守										

12 越中

金	127	文化度	172
兵糧	135	民忠誠度	61
石高	141	人口	1345
治水度	53	城防御度	162
商業価値	78	兵士数	96

大名　神保長職



ここもマニア向けの国。上杉に注意すれば、隣国は問題ない。もっとも自国内には問題が山積みなんだけどね…。地道に国力アップに励むか、いきなり越後へ攻め込み一発勝負をかけるか。能登、飛騨、加賀は犠牲を払ってまで、取る価値はないしね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
神保長職	35	57	44	89	70	—	41	70	65	騎馬
小島職鎮										
神保長住										
神保長城										
神保覚広										

13 飛騨

大名 姉小路良頼

金	70	文化度	165
兵糧	73	民忠誠度	63
石高	70	人口	511
治水度	61	城防御度	70
商業価値	93	兵士数	85



飛騨は、最高の弱小国なのだ。武将の行動力も最低で、最初は耐えて耐えて耐えまくるしかない。で、信濃の武将引き抜きを画策するのだ。信濃の武将は忠誠度も高いので、えっれえ苦労するだろーけど、人材を集めないと、どーしよーもないのだ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
姉小路良頼	43	68	53	90	69	—	45	76	74	騎馬
姉小路頼綱										
三木顕綱										
三木国綱										

14 加賀

大名 本願寺光佐

金	137	文化度	135
兵糧	145	民忠誠度	84
石高	134	人口	1089
治水度	52	城防御度	137
商業価値	106	兵士数	109



国力、武将、うーん、ここは中級以上のプレイヤー向けかな。とりあえず越前とは仲良ししといて、越中、能登を落す。兵力を整えて越後へ！　ってパターンがおすすめかな。この位置から南下すると、東西を強国にはさまれることになるからね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
本願寺光佐	17	92	83	97	80	—	47	81	89	足軽
下間頼廉										
七里頼周										
下間頼竜										
下間頼照										

15 越前

大名 朝倉義景

金	179	文化度	237
兵糧	181	民忠誠度	69
石高	175	人口	1665
治水度	71	城防御度	175
商業価値	148	兵士数	119



ここも中級以上かな。東西どちらへの侵攻も可能だけど、国がごちゃついている南下は避けた方がいいだろう。武将がイマイチなので、早いとこ優秀な武将を配下に加えたい。ってワケで、この国には、あの人が浪人として登場するのだ。逃すなよ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
朝倉義景	27	54	57	93	73	—	46	68	65	騎馬
朝倉景鏡										
朝倉景連										
朝倉景健										
堀江景実										
溝江長逸										

16 美濃

大名 斎藤義竜

金	135	文化度	135
兵糧	148	民忠誠度	51
石高	186	人口	2430
治水度	36	城防御度	269
商業価値	86	兵士数	119



石高や城防御度は一流だけど、治水度と商業価値は最低とゆーアンバランスな国。地理的条件も、良いとは言えないし、苦労しそうだね。唯一の救いは、武将のレベルが高いこと。引き抜かれないよーにね。ま、とりあえずは開発に専念しましょ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
斎藤義竜	33	73	83	88	78	—	48	68	73	騎馬
竹中半兵衛	16	85	92	70	63	75	8	70	53	足軽
稲葉一鉄	44	71	73	66	73	80	16	61	63	鉄砲
安藤守就	33	75	63	65	74	78	15	65	65	足軽
氏家卜全	34	62	64	63	69	81	15	64	65	足軽
斎藤竜興	12	48	49	84	63	93	17	52	41	騎馬

17 尾張

金	205	文化度	288
兵糧	200	民忠誠度	81
石高	199	人口	2230
治水度	80	城防御度	163
商業価値	197	兵士数	120

大名 織田信長



国も一流なら、武将も一流。さすが主役、とっても有利。初級者もここなら安心だ。魅力的な武将が多いから、他国からの引き抜きには十分注意しよう。それさえ気をつければ、どう侵攻しよーと自由だ。とりあえず開発よりも軍備を優先させよう。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
織田信長	26	99	93	98	100	—	40	80	73	騎馬
羽柴秀吉	24	95	88	87	85	98	10	64	63	足軽
柴田勝家	35	67	84	68	70	86	17	65	70	騎馬
丹羽長秀	25	72	75	69	68	85	15	66	60	足軽
滝川一益	35	61	79	65	72	81	12	72	61	足軽
前田利家	22	58	70	68	59	87	10	63	62	鉄砲
佐久間信盛	33	70	54	70	65	83	16	62	79	鉄砲

18 三河

金	162	文化度	278
兵糧	168	民忠誠度	86
石高	137	人口	1845
治水度	76	城防御度	140
商業価値	166	兵士数	121

大名 徳川家康



国力はそう悪くないけど、位置がねえ。東に今川、西に織田、北には武田ときたもんだ。武将にしても、悪くはないけど軍師はいない。もう一つ決め手に欠けるんだよな、三河って。それだけに、やりがいのある国かもしれないけどね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
徳川家康	18	94	85	96	83	—	40	68	73	騎馬
酒井忠次	33	79	58	63	68	84	15	60	64	足軽
榊原康政	12	56	79	60	61	83	13	56	61	足軽
石川数正	28	81	50	67	72	87	16	59	65	足軽
鳥居元忠	21	61	69	63	59	80	14	60	60	鉄砲
本多忠勝	12	43	84	65	71	85	13	63	60	騎馬
服部半蔵	18	20	86	80	80	100	10	99	84	足軽

19 近江

金	175	文化度	228
兵糧	180	民忠誠度	68
石高	168	人口	3000
治水度	61	城防御度	170
商業価値	148	兵士数	122

大名　浅井長政



国力も武将も並である。しかも、隣接国が6カ国もある。六角氏、朝倉氏とは同盟済みなのが救いか？　ほぼ日本の中央に位置するので、東西南北どちらへ向かって侵攻しても構わないのだが、この隣接国の多さは、やはりキビシーものがある。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
浅井長政	15	74	80	93	74	—	45	70	73	騎馬
海北綱親										
赤尾清綱										
天森弥兵衛										
磯野員昌										
上坂貞信										

20 伊賀

金	133	文化度	180
兵糧	139	民忠誠度	56
石高	112	人口	665
治水度	42	城防御度	135
商業価値	106	兵士数	94

大名　六角義賢



この伊賀も、国力最低、武将最低のマニア向けの国だ。隣接国も4カ国と多い方だしね。で、この国の戦い方は…。他力本願なのだ。隣接国で戦争が起きるのを待ち、そのスキに乗じるってゆーとっても消極的な方法がベストってゆーんだからねえ…。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
六角義賢	39	63	45	90	72	—	42	60	59	騎馬
後藤賢豊										
蒲生定秀										
六角義治										
三雲成行										

21 伊勢志摩

金	144	文化度	240
兵糧	143	民忠誠度	75
石高	137	人口	2900
治水度	76	城防御度	123
商業価値	142	兵士数	103

大名　北畠具教



5カ国と隣接ってのは苦しい。特に手強いのは尾張だ。ゆえに、まず尾張を標的にするのも手だ。そのためには、まず徴兵に徹することだろう。遅くとも3ターンめまでには攻め込みたい。とは言え、これはＨＥＸ戦に精通した猛者向きの作戦だけどね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
北畠具教	32	77	71	92	72	—	42	67	60	騎馬
北畠政成										
木造具政										
鳥屋尾石見守										
北畠具房										
奥山常陸介										

22 山城

金	225	文化度	359
兵糧	184	民忠誠度	68
石高	119	人口	3655
治水度	48	城防御度	126
商業価値	259	兵士数	99

大名　足利義輝



さすが京の都、文化度が高い。諸国大名との友好度も良好だしねえ。てなワケで、ここでプレイするときは、じっくりと国力アップに励めるんだ。あせりは禁物、じっくりと大部隊を作り、唯一友好度の低い三好の摂津和泉、大和とコトを構えよう。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
足利義輝	24	75	51	100	65	—	40	52	52	騎馬
細川藤孝										
和田維政										
京極高吉										
柳沢元政										

23 大和

金	140	文化度	211
兵糧	141	民忠誠度	60
石高	160	人口	2050
治水度	51	城防御度	133
商業価値	112	兵士数	96

城主　松永久秀



本国は摂津和泉、三好の属領だ。国力・武将とも、情けない方だね。隣接国も少ないし、バックには強力な三好軍がいるから、とーぶんは国力アップに励めばいいだろう。そうそう、あの筒井順慶は、この国に現れるからね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
松永久秀										
松永久通										
高山友照										
奥田忠高										
岡国高										

24 紀伊

金	90	文化度	188
兵糧	94	民忠誠度	58
石高	90	人口	2110
治水度	43	城防御度	90
商業価値	100	兵士数	89

大名　鈴木佐太夫



この国力の低さ…。ここの大名は内政をしとらんのか!! と怒ってみてもしかたない。開発する余裕もないし、いきなり他国に攻め込む力もない。ゲーム開始そうそう借金をしなきゃならないよーな、とっても通好みの国だね、ここは。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
鈴木佐太夫	36	65	69	93	75	—	45	75	83	鉄砲
鈴木重秀										
鈴木重朝										
岡吉正										

25 摂津和泉

金	211	文化度	329
兵糧	204	民忠誠度	75
石高	208	人口	4693
治水度	63	城防御度	175
商業価値	229	兵士数	136

大名　三好長慶



摂津和泉は 流国だ。また、三好氏は大和、讃岐、阿波と3つの属領を持っている。てなワケで、ここも初級者向きだね。とりあえず、中国、四国の統一が目標だ。中国、四国の統一が終われば、天下統一は時間の問題だろうからね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
三好長慶	37	91	80	90	91	—	50	68	65	騎馬
三好長逸										
三好政康										
三好義興										
伊丹親興										
池田勝正										

26 丹波

金	84	文化度	149
兵糧	84	民忠誠度	51
石高	109	人口	1400
治水度	29	城防御度	150
商業価値	70	兵士数	85

大名　波多野秀治



この国で天下統一をめざすのは、短剣1本でドラゴンに挑むのに似ている。ほとんど不可能ってことよ。天下統一どころか、いつまで国を維持できるかなんて、ゲーム展開になりかねない。この国を選択するヤツは、真のＳＬＧ者か、ただのマゾか…。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
波多野秀治	25	66	46	92	63	—	43	63	65	騎馬
波多野秀尚										
波多野宗長										
荻野直正										

27 丹後若狭

金	109	文化度	159
兵糧	112	民忠誠度	57
石高	110	人口	1050
治水度	38	城防御度	119
商業価値	100	兵士数	95

大名　一色義道



並の国力、並の武将。さあ、どーしましょ。って感じの国ね。とりあえず、同レベルの丹波、因幡但馬を狙うか、思い切って近江、越前の大国（丹後若狭に比べりゃね）を狙うか。どっちにしても、苦労するのは目に見えてるけどね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
一色義道	32	73	56	94	71	—	42	63	58	騎馬
一色義定										
稲富祐秀										
一色義清										
橋本豊後守										

28 因幡但馬

金	123	文化度	124
兵糧	126	民忠誠度	52
石高	110	人口	1980
治水度	36	城防御度	187
商業価値	86	兵士数	97

大名　山名豊国



ここもツラい国である。出雲伯耆の尼子氏とは一触即発。ならば、攻め込まれる前に攻め込んじゃおうってのが、因幡但馬最善の策だ。ま、かなり苦戦することは必至だけど、がんばろう。出雲伯耆には山中鹿之助ってゆー使える軍師がいるしね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
山名豊国	12	49	55	91	59	—	44	71	73	騎馬
山名祐豊										
垣屋続成										
垣屋光成										
森下通与										

29 播磨

金	119	文化度	123
兵糧	121	民忠誠度	45
石高	135	人口	2552
治水度	30	城防御度	152
商業価値	90	兵士数	99

大名 赤松義祐



ここもツラいねえ（こればっかやね）。ま、西へ侵攻するのが普通でしょ。讃岐を手始めに、四国へ出る堅実ルートと、いきなり三備、安芸を狙う一発ルートの2パターンが考えられる。どちらを選ぶかは、プレイヤーのお好み次第だよ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
赤松義祐	27	65	69	92	69	—	41	70	71	騎馬
赤松政秀										
赤松則房										
福原助就										
高島正澄										

30 出雲伯耆

金	142	文化度	198
兵糧	143	民忠誠度	62
石高	96	人口	1575
治水度	58	城防御度	144
商業価値	128	兵士数	115

大名 尼子晴久



とにかく、3国抑えている毛利氏が恐い。三備の宇喜田氏と同盟を結び、対毛利に全力を上げよう。出雲伯耆の軍師、山中鹿之助は頼りになる。徴兵した兵は、まず鹿之助から配分しよう。とにかく毛利は強敵だ。腹をくくることが肝要だぞ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
尼子晴久	46	74	70	94	74	—	46	75	73	騎馬
山中鹿之助	15	85	87	84	76	89	17	79	65	足軽
尼子義久	24	66	60	90	69	92	16	70	69	騎馬
宇山久兼	43	45	43	67	59	83	12	56	44	足軽
牛尾幸清	63	27	50	59	42	80	11	44	50	足軽
佐世清宗	40	35	26	63	53	84	13	54	52	鉄砲

31 三備

大名　宇喜多直家



結局、対毛利がポイント。毛利はすぐお隣。ゲーム開始直後から、いきなりヤマを迎えるワケだ。とは言え、毛利の本国である安芸は強敵だ。毛利攻略に自信がないなら、まず四国統一をめざすのもいいだろう。ラクなのは、もちろん四国ルートだ。

金	125	文化度	172
兵糧	128	民忠誠度	70
石高	110	人口	2897
治水度	59	城防御度	191
商業価値	92	兵士数	119

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
宇喜田直家	31	78	73	90	76	—	47	68	64	騎馬
宇喜田忠家										
長船貞親										
岡利勝										
戸川秀安										
花房正幸										

32 石見

城主　吉川元春



本国は安芸、毛利氏の属領だ。隣接国は2カ国。そのうち1カ国は毛利の属領周防長門だ。つまり侵攻すべき国は、出雲伯耆で決まり。ただし、ここの武将は城主の吉川元春以外は、イマイチなのだ。周防長門城主の小早川隆景のお力を拝借しよう。

金	114	文化度	189
兵糧	120	民忠誠度	74
石高	87	人口	1050
治水度	66	城防御度	100
商業価値	126	兵士数	92

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
吉川元春										
市川経好										
熊谷信直										
口羽通良										
杉原盛重										

33 安芸

金	170	文化度	235
兵糧	181	民忠誠度	89
石高	110	人口	1575
治水度	76	城防御度	131
商業価値	172	兵士数	126

大名　毛利元就



さすがに強い毛利軍！　安芸の元就、隆元、清水宗治、周防長門の小早川、石見の吉川の5名を集めりゃ、毛利最強軍団の出来上り。侵攻ルートはお好みのまま。ただし最強軍団を結成するときは、石見の隣接国、出雲伯耆に注意。関係は最悪だぞ。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
毛利元就	63	100	94	98	87	—	50	78	76	騎馬
毛利隆元	37	84	79	93	77	93	20	75	75	騎馬
清水宗春	23	79	79	79	61	88	16	70	69	騎馬
児玉就忠	50	72	53	45	52	80	14	51	52	足軽
平賀広相	32	42	45	51	57	80	13	56	48	鉄砲
国司元相	46	31	40	52	49	81	13	56	43	足軽

34 周防長門

金	152	文化度	209
兵糧	156	民忠誠度	81
石高	139	人口	2070
治水度	68	城防御度	128
商業価値	139	兵士数	86

城主　小早川隆景



本国は安芸、毛利氏の属領だ。敵国に隣接しないとゆー絶好の地理的条件を持っている。つまり、毛利は最初っから補給国があるんだね。ここは一つ前線の国のために、しっかり開発に力を入れることにして、金、兵糧、兵力を、どんどん生産しよう。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
小早川隆景										
桂元澄										
乃美宗勝										
村上武吉										
福原貞俊										

35 讃岐

金	105	文化度	192
兵糧	109	民忠誠度	57
石高	91	人口	1485
治水度	48	城防御度	84
商業価値	145	兵士数	75

城主　十河一存



本国は摂津和泉、三好氏の属領だ。国力最低、武将並以下、４カ国（うち、敵は２カ国）に接するキビシー国。ヘタな動きは命取り。ここはじっと専守防衛に徹するべき国だろう。ここを取られると、阿波が完全に孤立しちゃうからね。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
十河一存										
岩成友通										
三好義継										
安宅冬康										

36 阿波

金	100	文化度	180
兵糧	105	民忠誠度	56
石高	107	人口	1575
治水度	43	城防御度	95
商業価値	112	兵士数	78

城主　三好義賢



本国は和泉摂津、三好氏の属領だ。三好氏の四国制覇の足がかりとなる国だけど、国力も武将も最低クラス。で、どーするかってーと、他の国から応援部隊を送り込むのが手っとり早いんだけど、他の国も余裕があるとは言えないし…。うーむ…。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
三好義賢										
篠原長房										
香川元景										
細川真之										

37 伊予

金	95	文化度	150
兵糧	99	民忠誠度	55
石高	128	人口	2295
治水度	41	城防御度	77
商業価値	86	兵士数	95

大名 河野通宣



思わず、わっはっはと笑ってしまうよーな国力と武将である。土佐の長宗我部氏とは一触即発である。安芸の毛利氏は強大である。やはり、耐えて耐えて耐えまくるしかないよーである。こーゆー国を選ぶよーになれば、立派なＳＬＧ者である。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
河野通宣	28	61	64	90	63	—	42	63	60	騎馬
河野通直										
来島通康										
惣那通著										

38 土佐

金	166	文化度	190
兵糧	170	民忠誠度	80
石高	118	人口	1575
治水度	73	城防御度	129
商業価値	141	兵士数	119

大名 長宗我部元親



前作同様、長宗我部氏はなかなか使える大名だ。ま、前作ほど初級者向けではなくなったけれどね。それでも、四国制覇は楽勝でしょ、これだけ人材がそろってれば。問題は、その後。安芸から中国へ出るか、摂津和泉あたりから近畿へ出るか…。

名前	年齢	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵数	訓練	武装	部隊
長宗我部元親	21	87	88	96	80	—	45	79	72	騎馬
香宗我部親泰	17	75	78	89	62	93	19	76	70	騎馬
吉良親貞	19	47	74	88	65	91	15	75	65	足軽
吉田重俊	39	29	65	51	57	84	13	70	64	騎馬
久武親信	25	34	53	47	50	84	14	71	65	足軽
江村親家	32	39	43	52	54	83	13	72	66	鉄砲

信長の野望
戦国群雄伝



ファミコン必勝本

Vol.3 2月2日号・特別付録

1990年2月2日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻 第3号 通巻88号